

ПРАВИЛА ИГРЫ



КОВЕН



В СРЕДНЕВЕКОВОМ АББАТСТВЕ КОВАРНЫЙ КОВЕН УСТРАНЯЕТ ШАБАШ И ПЛАНИРУЕТ ЗАВОЕВАТЬ ДЕРЕВНЮ. МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ НЕ СДАЮТСЯ, ОНИ РЕШАЮТ ПРОТИВОСТОЯТЬ ЗЛУ. НА ПОМОЩЬ ПРИХОДЯТ ИНКВИЗИТОРЫ ИЗ СОСЕДНЕГО АББАТСТВА, ЧТОБЫ СПРАВИТЬСЯ С ВЕДЬМАМИ. НО В ДЕРЕВНЕ ЗАТАИЛОСЬ И ДРУГОЕ ДРЕВНЕЕ ЗЛО ПРЕСЛЕДУЮЩЕЕ СВОИ ЦЕЛИ НЕКРОМАНТ, СОБИРАЮЩИЙ СВОЕ ВОЙСКО МЕРТВЕЦОВ.

Интерактивные правила доступны по QR-коду.



Подготовка к игре:

- ✓ Сформировать колоду персонажей и в закрытую раздать каждому игроку его роль.
- ✓ Карту роли может видеть только тот игрок, которому она принадлежит.
- ✓ Роли можно набирать любые, исходя из ваших представлений о подходящем балансе и атмосфере.

ВОТ НЕКОЛЬКО ТИПОВЫХ КОМБИНАЦИЙ:

Инквизиция

В деревне объявились ведьмы, и туда направили инквизитора для их поиска и организации сопротивления.

Состав комплекта на 12 человек: 4 ведьмы, инквизитор, барон, баронесса, герой, 4 крестьянина

Рейд

Деревня полностью оказалась во власти ведьм, туда направили боевой отряд инквизиции, для уничтожения нечестивцев.

Состав комплекта на 12 человек: 2 ведьмы, гадалка, 2 инквизитора, великий инквизитор, паладин, проныра, 4 культиста.

Сумерки

Деревня поделена между силами света и тьмы, главы обеих команд готовятся к смертельной битве, однако более миролюбивые жители подумывают о возможности перемирия.

Состав комплекта на 12 человек: 2 ведьмы, гадалка, 2 инквизитора, паладин, знахарка, алхимик, 2 крестьянина, 2 культиста.

КАЖДАЯ ИЗ ЭТИХ КОМБИНАЦИЙ МОЖЕТ ДОПОЛНЯТЬСЯ КОМАНДОЙ ПРОКЛЯТЫХ, А ТАКЖЕ ПРОЧИМИ РОЛЯМИ. НАПРИМЕР, МОЖНО УБРАТЬ КРЕСТЬЯН С КУЛЬТИСТАМИ И ИГРАТЬ ПЕРЕКЛЕМ АКТИВНЫХ НОЧНЫХ РОЛЕЙ, А МОЖНО ОСТАВИТЬ ПРОСТОЛЮДИНОВ НАБЕДНЕ С ЖУТКИМ НЕКРОМАНТОМ, БЕЗ ПОДДЕРЖКИ

В „Ковене“ вы сами подбираете любую комбинацию ролей для подходящего именно вам баланса и атмосферы.

Удачи в грядущих противостояниях и пусть победят хитрейшие и умнейшие!

Конечный порядок игры определяются ведущим. Стандартная игра выглядит так:

Игра делится на 2 фазы, ночь и день.

В первый день игроки по кругу знакомятся, после чего засыпают.

Ночью персонажи по очереди просыпаются и действуют соответственно своим возможностям.

Днём ведущий озвучивает ночные происшествия, затем персонажи высказываются, назначают подозрительных игроков в качестве кандидатов на повешение, затем засыпают и тайно голосуют за повешение одного из игроков.

Если в игре есть некромант, то когда персонаж умирает, игрок продолжает засыпать по ночам, в ожидании того, что некромант призовет его в свою жуткую армию.

Побеждает команда выполнившая своё условие победы:

Победа тёмных – убить всех проклятых, убить всех светлых.

Победа светлых – убить всех проклятых, убить всех тёмных.

Победа проклятых – превзойти количеством (некромант+адепт+зомби) прочих игроков.

Если умирают все персонажи в игре или остаются персонажи не способные друг друга убить, то побеждают светлые, т.к. в игре участвует не вся деревня, а лишь самая активная часть населения. То, что другая сила неспособна прийти в деревню и навязать там свою волю, значит, что деревня живёт как жила, а это именно та цель, которую преследовали светлые.

Победа серых – отдельный режим, возможность этой победы опционально вводится на усмотрение ведущего.

В этом режиме большинство персонажей может победить в двух случаях: убив всех персонажей другого цвета, либо выжить и при этом устранить радикалов.

К серым относятся персонажи тёмной и светлой сторон, не входящие в ядро команд, т.е. все персонажи кроме некроманта (в том числе адепта, ставшего некромантом), ведьм, гадалки, паладина, инквизитора, великого инквизитора. Если эти персонажи организуются, устранят всех несерых, то все выжившие (только выжившие, мёртвый серый считается проигравшим) объявляются победителями. Либо поиск и повешения тёмных и светлых продолжатся до тех пор, пока физически не останется только одна сторона.

ПРАВИЛА ИГРЫ И ВОЗМОЖНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ
МОГУТ МЕНЯТЬСЯ ПО ЖЕЛАНИЮ ВЕДУЩЕГО.

ДЛЯ ВНЕСЕНИЯ ПОРЯДКА РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕДЛАГАЮТ СЛЕДУЮЩИЕ УТОЧНЕНИЯ
К ПРАВИЛАМ:

Каждому игроку присваивается номер,
а также имя персонажа, которое может использоваться как
альтернатива номеру в игре. Номера и имена персонажей
можно написать на бумажках, расставить перед игроками на
столе или повесить в качестве бейджиков
(особенно актуально для малознакомых компаний)

ДНЁМ.

Игрокам, начиная с первого, по часовой стрелке даётся по 30
секунд, чтобы высказать свои предположения, относительно
тех, кого надо повесить, кого вешать не надо и так далее.

На следующий день, говорить начинает игрок, справа от
убитого, если убитого нет, то справа от того,
кто начинал в прошлый круг. Говорить может только игрок, чья
очередь настала и тот, кого он попросит об этом. В эти 30
секунд можно назначить цель, для будущего голосования.

После того, как все по кругу выскажутся даётся 2 минуты на
общее обсуждение, далее назначенным даётся 30 секунд на
оправдание, после чего все засыпают и начинается тайное
голосование за тех, кто ранее был назначен для этого целью.
При спорном решении, на голосование подозреваемым даётся
ещё 30 секунд на оправдание, после чего тайное голосование
повторяется. Если и в этот раз нет однозначного решения день
проходит без убийств.

Голосовать можно только 1 раз за день.

Игрок набравший наибольшее количество голосов говорит
последнее слово и выбывает из игры.

НОЧЬЮ.

Ведущий по списку будит активных персонажей. Проснувшись, игроки показывают игрока, на которого хотят применить свою способность. Для применения простой способности достаточно просто указать на игрока или показать его номер. Некоторые способности требуют набора жестов.

Примеры жестов:



АТАКОВАТЬ



ЗАЩИТИТЬ



ВОСКРЕСИТЬ



РАЗБУДИТЬ



УСЫПИТЬ

Утром все просыпаются, ведущий озвучивает ночные происшествия, игроки получают штрафы и усиления в зависимости от происшествий, мёртвые замолкают и ждут воскрешения некромантом, либо, если некроманта нет, выбывают из игры без права последнего слова.

Если игроки нарушают порядок, установленный ведущим, ведущий выдаёт предупреждения, после трёх предупреждений игрок лишается на круг возможности голосовать и использовать ночные способности, после следующего предупреждения игрок выбывает из игры и считается проигравшим.

ПЕРЕЧЕНЬ ПЕРСОНАЖЕЙ С ПОДРОБНЫМ ОПИСАНИЕМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Команда проклятых:



Некромант.

Проклятые. Воскрешает трупы и использует их для убийства, защиты или получения информации. Просыпается вместе с адептом, может пробуждать зомби. Ночью может выбрать любое количество трупов, чтобы воскресить их в качестве зомби. Может выбрать любое количество зомби, чтобы пробудить их и посоветоваться с ними ночью.

Если в игре есть зомби, то ночью некромант может показать знак атаки или защиты и выбрать зомби, после чего выбрать персонажа, либо убивает, либо защищает его от убийства. Некромант за одну ночь может либо один раз атаковать, либо один раз защитить. Может защищать или атаковать кого угодно сколько угодно раз подряд, но только пока в игре есть зомби. Зомби, использованный для убийства, выбывает из игры.

Зомби, использованный для защиты, выбывает лишь в случае, если защиты была успешна. Может попытаться поймать могильщика и мародёра. Для этого приказывает зомби защитить труп и если этой ночью этот труп выбрали мародёр и/или могильщик, то защищающий зомби не выбывает, а мародёр и/или могильщик становятся зомби.

Адепт.

Проклятые. В случае смерти некроманта сам становится некромантом. Просыпается вместе с некромантом. Не определяется как враг при проверке гадалкой, инквизитором, великим инквизитором. Если некромант умирает, адепт становится некромантом.





Зомби.

Проклятые. Труп, оживлённый некромантом. Ночью просыпается по желанию некроманта. Не может голосовать. Рычит при пробуждении. Днём может говорить, только перемежая речь с рыком, т.к. разлагающееся горло забивается, надо прочищать. Если не рычит – теряет возможность говорить. Если некромант умирает, то игроки могут воскресить одного из зомби – он возвращается к игре в своей изначальной роли. Для этого игроки по кругу номинируют одного из бывших зомби, а затем голосуют за то, который из них вернётся к изначальной роли. Остальные зомби выбывают из игры. Если зомби убивают повторно (ночью или на голосовании), то он выбывает из игры.

Команда светлых

Инквизитор.

Светлый. Ищет врага. Просыпается вместе с великим инквизитором и паладином. Ночью может выбрать персонажа и получает ответ: враг он или нет. Врагом инквизитора считаются: ведьма, гадалка, некромант, зомби. Если в команде несколько инквизиторов, то каждый может провести свою проверку.



Великий инквизитор.



Светлый. Сжигает врага. Просыпается вместе с инквизитором и паладином. Ночью может выбрать персонажа, если персонаж враг, то сжигает его, иначе ничего не происходит. Врагом великого инквизитора считаются: ведьма, гадалка, некромант, зомби. Сожжённый персонаж выбывает из игры и не может быть воскрешён некромантом.

Паладин.

Светлый. Убивает противников или защищает союзников. Просыпается вместе с инквизиторами и великим инквизитором. Ночью может показать знак атаки или защиты и выбрать персонажа, либо убивает, либо защищает его от убийства. Не может защищать одного персонажа два раза подряд, может защитить себя лишь один раз за игру.



Барон.



Светлый. Раскрывает себя, чтобы усилить свой голос. Днём может раскрыть свою роль, чтобы навсегда получить два голоса на голосовании.

Баронесса.

Светлая. Усиливает голос персонажа, подвергая дополнительному риску. Ночью может выбрать персонажа, в следующий день персонаж имеет два голоса на голосовании. Если баронесса умирает, умирает также выбранный ей персонаж.



Герой.



Светлый. Отчаянно защищает других. Ночью может выбрать персонажа и ограждает его от воздействия. При этом раскрывает роли воздействующих и ограждённого (пример: этой ночью герой оградил некроманта от воздействия ведьм и баронессы), может защитить труп от воздействия могильщика, мародёра или некроманта. Не может защитить игрока два раза подряд. Не может защитить себя. Днём, если на голосовании было принято решение о повешении персонажа, может вскрыть свою роль и спасти персонажа от виселицы.

Фокусница

Светлая. Использует простую способность другого персонажа (не требующую использования жеста). Ночью может указать на одного игрока, и использовать его навык на втором игроке. Не может использовать навык одного игрока два раза подряд. Инквизитор при проверке определяет её как врага. Если фокусница не применила никакую способность, то либо первый выбранный не имел способности, либо имел сложную



способность. Может применить способности знахарки и ворожей даже без второго необходимого персонажа.

Знахарка.



Светлая. Опекает персонажа, зависит от ворожей, может перейти в команду ведьм. Просыпается вместе с ворожеей. Если ворожея умирает, знахарка больше не может использовать свою способность.

Ночью может выбрать персонажа для опеки, в случае нападения на подопечного, подопечный вместо смерти не действует один день и одну ночь, после чего возвращается в игру. Не может опекать себя. Не может спасти одного персонажа дважды за игру. (Может указывать на любого любое число раз, но в случае спасения от смерти более не может прийти к этому же игроку на помощь). Если на голосовании знахарку отправляют на виселицу, то не умирает, вскрывает свою роль и становится ведьмой.

Фанатик.

Светлый. Использует зомби для убийства. Если в игре больше двух зомби, то может выбрать зомби, после чего выбрать персонажа, этот персонаж умирает, зомби выбывает из игры.



Могильщик.



Светлый. Избавляется от трупов. Ночью может выбрать труп для захоронения. Захороненный персонаж выбывает из игры и не может быть воскрешён некромантом. Если закапывает труп, защищаемый в эту ночь некромантом, то вместе с трупом превращается в зомби. Если закапывает труп, обираемый в эту ночь мародёром, то раскрываются друг другу.

Крестьянин.

Светлый. Не имеет преимуществ, помимо активной гражданской позиции. Ночью не просыпается, днём голосует против подозрительных соседей.



Команда Тёмных

Гадалка.



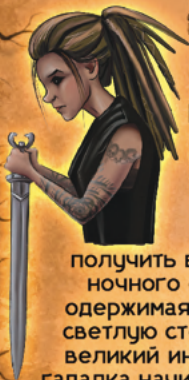
Тёмная. Ищет врага. Просыпается вместе с ведьмами. Ночью может выбрать персонажа и получает ответ: враг он или нет. Врагом гадалки считаются: инквизитор, великий инквизитор, паладин, одержимый (светлый), некромант, зомби.

Ведьма.

Тёмная. Убивает персонажа. Просыпается вместе с гадалкой. Ночью ведьмы могут выбрать персонажа, этот персонаж умирает.



Одержимая.



Тёмная. Убивает персонажа. Может перейти на светлую сторону и начать защищать. Ночью может выбрать персонажа, этот персонаж умирает. Если выбирает инквизитора, великого инквизитора или паладина, то вместо убийства ведущий будит выбранного персонажа, они открываются друг другу и одержимая имеет возможность перейти на сторону светлых и получить возможность лечения вместо убийства. После ночного общения собеседник одержимой засыпает, а одержимая жестом показывает ведущему перешла она на светлую сторону или нет. Если перешла, то инквизитор и великий инквизитор перестают определять её как врага, гадалка начинает определять её как врага, прониры говорят что она в команде светлых.

Громила.

Тёмный. Может раскрыть себя, чтобы ослабить других. Днём может раскрыть свою роль, чтобы получить возможность лишать игрока возможности говорить (но не голосовать). С момента раскрытия каждый день выбирает игрока, этот игрок лишается возможности разговаривать во время дневного обсуждения.





Соблазнительница.

Тёмная. Лишает персонажа возможности голосовать и ограждает от воздействий. Ночью может выбирать персонажа, в следующий день персонаж не может голосовать на голосовании. Если выбранный ей персонаж подвергнулся воздействию, то эффект воздействия соблазнительница принимает на себя.

Интриган.

Тёмный. Скрывает роль персонажа. Может указать на игрока, если в эту ночь этого игрока проверяет инквизитор, великий инквизитор, гадалка или проныра, то не раскрывает принадлежность к команде (разведывающий получает отрицательный ответ при проверке).



Проныра.

Тёмный. Узнаёт игроков из одной команды. Ночью может выбрать двух живых персонажей, узнаёт в одной они команде или нет. Не может выбирать себя.



Кукловод.

Темный. Использует зомби для защиты. Если в игре больше двух зомби, то может выбрать зомби, после чего выбирать персонажа, этот персонаж защищается от убийства, зомби выбывает из игры в случае успешной защиты.





Ворожея.

Тёмная. Усыпляет персонажа, зависит от знахарки. Просыпается вместе с знахаркой. Если знахарка умирает или становится ведьмой, ворожея больше не может использовать свою способность. Ночью может выбрать персонажа, этот персонаж, проснувшись, сразу засыпает и не использует свой навык. Нельзя усыплять одного и того же персонажа два раза подряд. (Ведущий озвучивает усыпленному X проснулся, X сделал свой выбор, X засыпает, в обычном порядке, однако усыпленному персонажу жестами показывает, что тот не действует).

Мародёр.

Тёмный. Обирает трупы. Ночью может выбрать труп для мародёрства. Если обобрал два трупа может один раз откупить персонажа или себя от виселицы. После голосования все засыпают, просыпается мародёр и ведущий спрашивает: хочет ли мародёр подкупить палача, чтобы тот не привёл приговор в исполнение. Если да, то счётчик обобранных трупов у мародёра снижается на 2 и игрок выживает.

Если нет – погибает. Если обирает труп, защищаемый в эту ночь некромантом, то вместе с трупом превращается в зомби. Если обирает труп, закапываемый в эту ночь могильщиком, то раскрываются друг другу.



Культистка.

Тёмная. Не имеет преимуществ, помимо активной гражданской позиции. Ночью не просыпается, днём голосует против подозрительных соседей.



Qr-кот желает Вам удачи и
весёлой игры!
Просканируйте его, чтобы
попасть на наш сайт

